

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Національний авіаційний університет
Факультет архітектури, будівництва та дизайну
Кафедра комп'ютерних технологій дизайну і графіки

УЗГОДЖЕНО

Декан

_____ В. Карпов
«__» _____ 202_ р.

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з навчальної роботи

_____ А. Полухін
«__» _____ 202_ р.



Система менеджменту якості

РОБОЧА ПРОГРАМА
навчальної дисципліни
«Інтерактивний дизайн»

Освітньо-професійна програма:


«Дизайн»

Галузь знань: 02 «Культура і мистецтво»

Спеціальність: 022 «Дизайн»

Форма навчання	Сем.	Усього (год. / кредитів ECTS)	ЛКЦ	ПР.З	Л.З	СРС	ДЗ / РГР / К.р	КР / КП	Форма сем. контролю
Денна	4	180 / 6	17	-	34	129		КП	іспит
Заочна	4	180 / 6	4	-	6	170		КП	іспит

Індекс: РБ-3-022-1/21-2.1.12

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Інтерактивний дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2021
		Стор. 2 із 14	

Робочу програму навчальної дисципліни «Інтерактивний дизайн» розроблено на основі освітньо-професійної програми «Дизайн» навчального та робочого навчального плану №НБ-3-022-1/21, №РБ-3-022-1/21 підготовки здобувачів вищої освіти освітнього ступеня «Бакалавр» за спеціальністю 022 «Дизайн» та відповідних нормативних документів.

Робочу програму розробив:
 доцент кафедри комп'ютерних технологій
 дизайну і графіки _____ /Ю.Р. Холковський/


Робочу програму обговорено та схвалено на засіданні випускової кафедри освітньо-професійних програм «Дизайн інтер'єру» спеціальності 022 «Дизайн» – протокол № ___ від «___» _____ 202_р.

Гарант освітньо-професійної програми _____ /Л.Р. Гнатюк/
 Завідувач кафедри _____ /Л.Р. Гнатюк/

Робочу програму обговорено та схвалено на засіданні науково-методично-редакційної ради факультету архітектури, будівництва та дизайну, протокол № ___ від «___» _____ 202_р.


Голова НМРР _____ /Г.А. Агєєва/

Рівень документа – 3б
 Плановий термін між ревізіями – 1 рік
Контрольний примірник

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Інтерактивний дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2021
		Стор. 3 із 14	

Зміст

Вступ	4
1. Пояснювальна записка	4
1.1. Місце, мета, завдання навчальної дисципліни.....	4
1.2. Результати навчання, які дає можливість досягти навчальна дисципліна	4
1.3. Компетентності, які дає можливість здобути навчальна дисципліна	4
1.4. Міждисциплінарні зв'язки	5
2. Програма навчальної дисципліни	5
2.1. Зміст навчальної дисципліни.....	5
2.2. Модульне структурування та інтегровані вимоги до кожного модуля.....	5
2.3. Тематичний план.....	7
2.4. Завдання на контрольну (домашню) роботу (ЗФН).....	8
2.5. Перелік питань для підготовки до екзамену або підсумкової контрольної роботи	8
3. Навчально-методичні матеріали з дисципліни	8
3.1. Методи навчання	9
3.2. Рекомендована література (базова і допоміжна)	9
3.3. Інформаційні ресурси в Інтернеті	9
4. Рейтингова система оцінювання набутих студентом знань та вмінь	10

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Інтерактивний дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2021
		Стор. 4 із 14	

ВСТУП

Робоча програма (РП) навчальної дисципліни «Інтерактивний дизайн» розроблена на основі «Методичних рекомендацій до розроблення та оформлення робочої програми навчальної дисципліни денної та заочної форм навчання», затверджених наказом ректора від 29.04.2021 №249/од, та відповідних нормативних документів.

1. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

1.1. Місце, мета, завдання навчальної дисципліни.

Місце навчальної дисципліни в системі професійної підготовки фахівця

Дана дисципліна є теоретичною та практичною основою сукупності знань та вмінь, що формують галузевий профіль фахівця в області дизайну.

Метою викладання дисципліни є вивчення теоретичних основ дизайну, зокрема, інтерактивного дизайну, як одного з різновидів графічного дизайну, знання якого необхідні для творчої діяльності майбутнього дизайнера.

Під час вивчення дисципліни студенти отримають знання з графічного дизайну та його різновиду – інтерактивного дизайну, який набув широкого розповсюдження сьогодні та використовується в мережових технологіях, що фактично охопили весь світ, зможуть використати одержані знання, а також навички самостійного створення інтернет-ресурсів індивідуального чи корпоративного типу.

Завданнями вивчення навчальної дисципліни є:

- Вивчення основних закономірностей дизайнерської діяльності;
- Вивчення методичної послідовності виконання проектних робіт;
- Розвиток навичок використання методів сучасних мережових технологій у сфері графічного (інтерактивного) дизайну;
- Розвиток художнього смаку.

1.2. Результати навчання, які дає можливість досягти навчальна дисципліна.

- розуміння сутності графічного та його різновиду, інтерактивного дизайну;

- оволодіння базовими навичками в області інтерактивного дизайну;


- розуміння цілей та задач інтерактивного дизайну;

- вивчення основ сучасних інформаційних технологій.

1.3. Компетентності, які дає можливість здобути навчальна дисципліна.

- володіння основами професійної комп'ютерної графіки;

- володіння сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями;

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Інтерактивний дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2021
		Стор. 5 із 14	

- здатність застосовувати практичні знання в реальних задачах проектування;
- знання та розуміння предметної області та професійної діяльності;
- здатність вирішувати типові задачі професійної діяльності на основі інформаційної та бібліографічної культури;
- здатність здійснювати пошук, аналіз, обробку інформації з різних баз даних та надавати її у відповідному форматі з використанням інформаційних і мережевих технологій;
- здатність створювати дизайн-концепції та втілювати їх засобами графічного дизайну.

1.4. Міждисциплінарні зв'язки.

Дана дисципліна базується на знаннях таких дисциплін як «Історія дизайну», «Композиція і кольорознавство», «Рисунок, живопис», «Проектування та макетування», «Інформаційні комп'ютерні технології».

2. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

2.1. Зміст навчальної дисципліни

Навчальний матеріал дисципліни структурований за модульним принципом і складається з двох навчальних модулів, а саме:

– навчального модуля №1 «**Основи інформаційних, комп'ютерних та мережевих технологій**»;

- навчального модуля №2 «**Курсовий проект**»;

кожен з яких є логічною завершеною, відносно самостійною, цілісною частиною навчальної дисципліни, засвоєння якої передбачає проведення модульної контрольної роботи (захист проекту) та аналіз результатів її виконання.

2.2. Модульне структурування та інтегровані вимоги до кожного модуля

Модуль №1 «Основи інформаційних, комп'ютерних та мережевих технологій»


Інтегровані вимоги модуля №1:

Знати:

- сутність графічного та інтерактивного дизайну;
- цілі та задачі графічного та інтерактивного дизайну;
- сучасні інформаційні комп'ютерні технології;
- основні закономірності дизайнерської роботи.

Вміти:

- володіти основами професійної комп'ютерної графіки;
- володіти сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями;

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Інтерактивний дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2021
		Стор. 6 із 14	

- застосовувати практичні знання в реальних задачах проектування;
- вирішувати типові задачі професійної діяльності на основі інформаційної та бібліографічної культури;
- здійснювати пошук, аналіз, обробку інформації з різних баз даних та надавати її у відповідному форматі з використанням інформаційних і мережових технологій;
- створювати дизайн-концепції та втілювати їх засобами графічного дизайну.

Тема 1. Графічний дизайн. Визначення, різновиди. Світові школи графічного дизайну. Графічний дизайн: класифікація за категоріями вирішуваних завдань.

Тема 2. Сучасний інтерактивний дизайн. Основна задача інтерактивного дизайну методи її вирішення. Основні продукти графічного дизайну, зокрема інтерактивного.

Тема 3. Основні закономірності дизайнерської діяльності. Основні тенденції у графічному дизайні, зокрема у інтерактивному. Методології, що використовуються у сучасному дизайні.

Тема 4. Цілеспрямований дизайн. Психофізіологічні аспекти в інтерактивному дизайні. Професійне комп'ютерне програмне забезпечення, що використовується у дизайні, зокрема в інтерактивному.

Тема 5. Сучасна шрифтова культура. Типографіка, особливості та використання. Леттеринг (lettering), призначення. Цифрові ілюстрації, призначення. Поняття фірмового стилю.

Тема 6. Композиція у дизайні. Основи кольористики, колір у дизайні. Особливості використання кольорових моделей. Кольорові кола.

Тема 7. WEB-дизайн, роль і місце у сучасному дизайні. Використання сучасних мережових технологій. Використання системи гіпертексту. Класифікація веб-сайтів.


Тема 8. Проектування інтерактивних систем: структура та процес. Flash-технології у дизайн, зокрема інтерактивному. Інтерактивний дизайн як інструмент комунікації.

Тема 9. Концепція web-сайту. Принципи роботи сайтів. Типи й стилі web-сайтів. Типові конструктори сайтів. Проектування інтерактивних web-сайтів.

Модуль №2 «Курсовий проект»

Інтегровані вимоги модуля №2:

1. Курсова робота виконується й оформлюється строго за вимогами стандарту щодо такого типу робіт.
2. У розділах має бути змістовний поетапний опис розробки та реалізації проекту з наголосом на оптимальність і раціональність.


	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Інтерактивний дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2021
		Стор. 7 із 14	

3. Курсова робота повинна містити попередні розробки (логотип, рекламний буклет, проспект тощо).

4. На заняттях розглядаються проміжні (етапні) розробки з метою аналізу й обговорення.

2.3. Тематичний план.

№ пор	Назва теми (тематичного розділу)	Обсяг навчальних занять (год.)							
		Денна форма навчання				Заочна форма навчання			
		Усього	Лекції	Лабор.	СРС	Усього	Лекції	Лабор.	СРС
Модуль №1 «Основи інформаційних, комп'ютерних та мережевих технологій»									
1.1	Графічний дизайн. Визначення, різновиди. Світові школи графічного дизайну. Графічний дизайн: класифікація за категоріями завдань	4 семестр				4 семестр			
		21	2	2	16	9			15
1.2	Сучасний інтерактивний дизайн. Основна задача інтерактивного дизайну і методи її вирішення. Основні продукти графічного дизайну	22	2	2	17				17
1.3	Основні закономірності дизайнерської діяльності. Основні тенденції у графічному дизайні. Методології у сучасному дизайні	24	2	4	18				17
1.4	Цілеспрямований дизайн. Психофізіологічні аспекти в інтерактивному дизайні. Професійне комп'ютерне програмне забезпечення у дизайні	24	2	4	18				17
1.5	Сучасна шрифтова культура. Типографіка, особливості та використання. Леттеринг (lettering). Цифрові ілюстрації. Поняття фірмового стилю	23	2	4	17				17
1.6	Композиція у дизайні. Основи кольористики, колір у дизайні. Особливості використання кольорових моделей	21	1	4	16				16
1.7	WEB-дизайн, роль і місце у сучасному дизайні. Використання сучасних мережевих технологій. Використання системи гіпертексту. Класифікація веб-сайтів	24	2	4	18				17
1.8	Проектування інтерактивних систем: структура та процес. Flash-технології у дизайні. Інтерактивний дизайн, як інструмент комунікації	24	2	4	18				17
1.9	Концепція web-сайту. Принципи роботи сайтів. Типи й стилі сайтів. Типові конструктори сайтів. Проектування інтерактивних web-сайтів	24	2	4	18				17
1.10	Модульна контрольна робота №1	6		2	4				

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Інтерактивний дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2021					
		Стор. 8 із 14						

Усього за модулем №1			150	17	34	99	160	4	6	150
Модуль №2 «Курсовий проект»										
2.1	Виконання та захист курсового проекту	4 семестр				4 семестр				
					30			-	30	
Усього за модулем №2						30				30
Усього за семестр			180	17	34	129	180	4	6	170
Усього за навчальною дисципліною			180	17	34	129	180	4	6	170

2.4. Завдання на самостійні (домашні) роботи.

Завдання для виконання розробляються автором робочої програми. Навчальні матеріали затверджуються протоколом засідання кафедри, доводяться до відома студентів і виконуються відповідно до програми та вимог оформлення.

2.5. Перелік питань для підготовки до екзамену та підсумкової контрольної роботи (в випадку диференційованого заліку).

Перелік питань та зміст завдань для підготовки до екзамену розробляються провідним викладачем кафедри відповідно до робочої програми, затверджується на засіданні кафедри та доноситься до відома студентів.

3. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ З ДИСЦИПЛІНИ

3.1. Методи навчання

При вивченні навчальної дисципліни використовуються наступні методи навчання: пояснювально-ілюстративний, репродуктивний, частково-пошуковий, дослідницький. Зокрема, при застосуванні дослідницького методу застосовуються такі навчальні технології, як «навчання через задачі».

3.2. Рекомендована література

Базова література


3.2.1. Робін Вільямс. Дизайн. Книга для недизайнерів. Простою мовою про засади графічного дизайну. Видавництво: VivatPіk видання: 2022

3.2.2. Майкл Меттс, Енді Велфл. Письмо – це дизайн: Як слова створюють досвід користування (UX). Видавництво: ArtHussPіk видання: 2021

3.2.3. Галина Брюханова. Комп'ютерні дизайн-технології: навчальний посібник. Видавництво: Центр учбової літератури

3.2.4. Дмитрий Кирсанов. “Веб-дизайн”

3.2.5. Стив Круг. “Веб-дизайн: не заставляйте мене думати”

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Інтерактивний дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2021
		Стор. 9 із 14	


- 3.2.6. Стив Круг. “Как сделать сайт удобным”
- 3.2.7. Тим Кедлек. “Адаптивный дизайн. Делаем сайты для любых устройств”
- 3.2.8. Иоханнес Иттен. “Искусство цвета”
- 3.2.9. Джемс Р. Крейг, Ирина Скала. “Шрифт и дизайн. Современная типографика”
- 3.2.10. Хизер Брэдли. “Дизайн. Современный креатифф”
- 3.2.11. Аарон Уолтер. “Эмоциональный веб-дизайн”
- 3.2.12. Сьюзан Уэйншенк. “100 главных принципов дизайна”
- 3.2.13. Итан Маркотт. “Отзывчивый веб-дизайн”
- 3.2.14. Глазычев В. Дизайн как он есть: Изд. 2-е, доп. М.: Европа, 2009.
- 3.2.15. Основы теории дизайна. СПб.: Питер, 2009.
- 3.2.16. Зрительное восприятие изображений / Под общ. Ред. М.М. Мирошникова. СПб.: Питер, 2011.
- 3.2.17. Куприна Ю.П. Проектирование в графическом дизайне. Изд-во ТРОО «Бизнес-Наука-Общество», 2013.
- 3.2.18. Оксфордская иллюстрированная энциклопедия. В 9-ти т. Т. 5. Искусство. // Ред. Норвич Д.Д. М. ИНФРА М.: Весь мир, 2010. (11. Пономоренко С. Пиксель и вектор. Принципы цифровой графики. СПб.: БХВ Петербург, 2012.
- 3.2.19. Устин В.Б. Композиция в дизайне. М.: «Издательство Астрель», 2005.

Допоміжна література

- 3.2.20. Гуревич П.С. Психология рекламы. М.: «Профессиональный учебник», 2006.
- 3.2.21. Мокшанцев Р.И. Психология рекламы. М.: Инфа, 2009.
- 3.2.22. Праздников Г.А. Процесс художественного творчества. М.: Высшая школа, 2007.
- 3.2.23. Смирнов С.Н. Шрифт и шрифтовой плакат М.: ИНФА, 2006.
- 3.2.24. Хиллер Б. Стиль XX века: Пер. с англ. М.: СЛОВО / СЪОУО, 2010.
- 3.2.25. Яковлев В.Г. Проблемы художественного творчества. М.: Высшая школа, 2007.
- 3.2.26. Ермолаева Л.П. Основы дизайнерского искусства: декоративная живопись, графика, рисунок фигуры человека. М.: «Издательство Гном и Д», 2011.

3.3. Інформаційні ресурси в інтернеті

- 3.3.1. Навіщо потрібно створювати сайт? [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу:
<https://alexsmokinof.lviv.ua/%D0%BD%D0%B0%D0%B2%D1%96%D1%89%D0%BE%D0%BF%D0%BE%D1%82%D1%80%D1%96%D0%B1%D0%B>

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Інтерактивний дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2021
		Стор. 10 із 14	

D%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE%D1%80%D1%8E%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%B8-%D1%81%D0%B0%D0%B9%D1%82/.

3.3.2. Навіщо бізнесу потрібен сайт? [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://ag.marketing/blog/navishcho-biznesu-potriben-sajt/>.

3.3.3. Створення корпоративних сайтів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://brander.ua/what-we-offer/web-development/stvorennya-korporativnikh-saytiv>.

3.3.4. 1. <https://impulse-design.com.ua/vse-chto-vam-nuzhno-znat-o-korporativnom-sajte.html>

3.3.5. <https://freehost.com.ua/faq/wiki/chto-takoe-sajt/>


3.3.6. <https://sait-sozdat.ru/vidy-sait/korporativniy-sait/chto-takoe-korporativniy-sait.php>

4. РЕЙТИНГОВА СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ НАБУТИХ СТУДЕНТОМ ЗНАТЬ ТА ВМІНЬ

Оцінювання окремих видів виконаної студентом навчальної роботи здійснюється в балах відповідно до табл.4.1.

Таблиця 4.1

Вид навчальної роботи	Мах кількість балів	
	Денна форма навчання	Заочна форма навчання
Модуль № 1 «Основи інформаційних, комп'ютерних та мережевих технологій»		
	4 семестр	4 семестр
Лабораторні роботи	3 · 15 = 45	3 · 15 = 45
Поточний контроль	23	-
<i>Для допуску до виконання модульної контрольної роботи №1 студент має набрати не менше</i>	40	-
Виконання модульної контрольної роботи №1	20	43
Усього за модулем № 1	88	88
Семестровий екзамен	12	12
Усього за семестр	100	100
Модуль №2 «Курсовий проект»		
	4 семестр	4 семестр
Виконання курсової проекту	60	60
Захист курсового проекту	40	40
Усього за модулем № 2	100	100

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Інтерактивний дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2021
		Стор. 11 із 14	

Залікова рейтингова оцінка визначається (в балах та за національною шкалою) за результатами виконання всіх видів навчальної роботи протягом семестру.

4.2. Виконані види навчальної роботи зараховуються студенту, якщо він отримав за них позитивну рейтингову оцінку (Додаток 3).

4.3. Сума рейтингових оцінок, отриманих студентом за окремі види виконаної навчальної роботи, становить поточну модульну рейтингову оцінку, яка заноситься до відомості модульного контролю.

4.4. Сума підсумкової семестрової модульної та **екзаменаційної** рейтингових оцінок, у балах становить підсумкову семестрову рейтингову оцінку, яка перераховується в оцінки за національною шкалою та шкалою ECTS (Додаток 5).

- В випадку **диференційованого заліку** підсумкова семестрова рейтингова оцінка, перераховується в оцінку за національною шкалою та шкалою ECTS (Додаток 5).

4.5. Підсумкова семестрова рейтингова оцінка в балах, за національною шкалою та шкалою ECTS заноситься до заліково-екзаменаційної відомості, навчальної картки та залікової книжки студента, наприклад, так: **92/Відм./А, 87/Добре/В, 79/Добре/С, 68/Задов./D, 65/Задов./E** тощо.

4.6. Підсумкова рейтингова оцінка з дисципліни визначається як середньоарифметична оцінка з підсумкових семестрових рейтингових оцінок у балах (з цієї дисципліни - за *перший та другий* семестри) з наступним її переведенням в оцінки за національною шкалою ECTS.

Значена підсумкова рейтингова оцінка з дисципліни заноситься до Додатку до диплома.

(Ф 03.02 – 01)

АРКУШ ПОШИРЕННЯ ДОКУМЕНТА

№ прим.	Куди передано (підрозділ)	Дата видачі	П.І.Б. отримувача	Підпис отримувача	Примітки

(Ф 03.02 – 02)

АРКУШ ОЗНАЙОМЛЕННЯ З ДОКУМЕНТОМ

№ пор.	Прізвище ім'я по-батькові	Підпис ознайомленої особи	Дата ознайомлення	Примітки

(Ф 03.02 – 04)

АРКУШ РЕЄСТРАЦІЇ РЕВІЗІЇ

№ пор.	Прізвище ім'я по-батькові	Дата ревізії	Підпис	Висновок щодо адекватності

(Ф 03.02 – 03)


АРКУШ ОБЛІКУ ЗМІН

№ зміни	№ листа (сторінки)				Підпис особи, яка внесла зміну	Дата внесення зміни	Дата введення зміни
	Зміненого	Заміненого	Нового	Анульованого			

(Ф 03.02 – 32)

УЗГОДЖЕННЯ ЗМІН


	Підпис	Ініціали, прізвище	Посада	Дата
Розробник				
Узгоджено				
Узгоджено				
Узгоджено				

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Інтерактивний дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2021
		Стор. 13 із 14	

Додаток 3

**Відповідність оцінок у балах оцінкам за національною шкалою
(рекомендовані значення)**

Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
3	4	5	6	7	8	9	10	11	13	14	15	Відмінно
3	4	5	6	7	8	9	9-10	10-11	12-13	13-14	14-15	Добре
2,5	3	4	5	6	6-7	7-8	8	9	10-11	11-12	12-13	Задовільно
2	2,5	3	4	4-5	5	6	6-7	7-8	8-9	9-10	9-11	
Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	Відмінно
15-16	16-17	17-18	17-19	18-20	19-21	20-22	21-23	22-24	23-25	24-26	25-27	Добре
12-14	13-15	14-16	15-16	15-17	16-18	17-19	18-20	18-21	19-22	20-23	20-24	Задовільно
10-11	10-12	11-13	12-14	12-14	13-15	13-16	14-17	15-17	15-18	16-19	16-19	
Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	Відмінно
26-28	26-29	27-30	28-31	29-32	30-33	31-34	32-35	33-36	34-37	34-38	35-39	Добре
21-25	22-25	23-26	23-27	24-28	25-29	26-30	27-31	27-32	28-33	29-33	29-34	Задовільно
17-20	18-21	18-22	19-22	19-23	20-24	20-25	21-26	22-26	22-27	23-28	24-28	
Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	Відмінно
36-40	37-41	38-42	39-43	40-44	41-45	42-46	43-47	43-48	44-49	45-50	46-51	Добре
30-35	31-36	32-37	32-38	33-39	34-40	35-41	35-42	36-42	37-43	38-44	38-45	Задовільно
24-29	25-30	25-31	26-31	27-32	27-33	28-34	28-34	29-35	30-36	30-37	31-37	
Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	Відмінно
47-52	48-53	49-54	50-55	51-56	51-57	52-58	53-59	54-60	55-61	56-62	57-63	Добре
39-46	40-47	41-48	41-49	42-50	43-50	44-51	44-52	45-53	46-54	47-55	47-56	Задовільно
31-38	32-39	32-40	33-40	34-41	34-42	35-43	36-43	36-44	37-45	37-46	38-46	
Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	Відмінно
58-64	59-65	60-66	60-67	61-68	62-69	63-70	64-71	65-72	66-73	67-74	68-75	Добре
48-57	49-58	50-59	50-59	51-60	52-61	53-62	53-63	54-64	55-65	56-66	56-67	Задовільно
38-47	39-48	40-49	40-49	41-50	41-51	42-52	43-52	43-53	44-54	44-55	45-55	
Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	Відмінно
68-76	69-77	70-78	71-79	72-80	73-81	74-82	75-83	76-84	77-85	77-86	78-87	Добре
57-67	58-68	59-69	59-70	60-71	61-72	62-73	62-74	63-75	64-76	65-76	65-77	Задовільно
46-56	46-57	47-58	47-58	48-59	49-60	49-61	50-61	50-62	51-63	52-64	52-64	

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Інтерактивний дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2021
		Стор. 14 із 14	

Додаток 5

Відповідність підсумкової семестрової рейтингової оцінки в балах оцінці за національною шкалою та шкалою ECTS

Оцінка в балах	Оцінка за національною шкалою	Оцінка за шкалою ECTS	
		Оцінка	Пояснення
90-100	Відмінно	A	Відмінно (відмінне виконання лише з незначною кількістю помилок)
82-89	Добре	B	Дуже добре (вище середнього рівня з кількома помилками)
75-81		C	Добре (в загальному вірне виконання з певною кількістю суттєвих помилок)
67-74	Задовільно	D	Задовільно (непогано, але зі значною кількістю недоліків)
60-66		E	Достатньо (виконання задовольняє мінімальним критеріям)
35-59	Незадовільно	FX	Незадовільно (з можливістю повторного складання)
1-34		F	Незадовільно (з обов'язковим повторним курсом)

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**Національний авіаційний університет**

Факультет архітектури, будівництва та дизайну

Кафедра комп'ютерних технологій дизайну і графіки

УЗГОДЖЕНО

Декан

В. Карпов

«__» _____ 202_ р.

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з навчальної роботи

А. Полухін

«__» _____ 202_ р.



Система менеджменту якості

РОБОЧА ПРОГРАМА
навчальної дисципліни
«Інтерактивний дизайн»

Освітньо-професійна програма:

«Дизайн»

Галузь знань: 02 «Культура і мистецтво»

Спеціальність: 022 «Дизайн»

Форма навчання	Сем.	Усього (год. / кредитів ECTS)	ЛКЦ	ПР.З	Л.З	СРС	ДЗ / РГР / К.р	КР / КП	Форма сем. контролю
Денна	4	180 /6	17	-	34	129		КП	іспит
Заочна	4	180 /6	4	-	6	170		КП	іспит

Індекс: РБ-3-022-1/21-2.1.12